MODE D'EMPLOI DU CHRONO « SALLE JAUNE »

Allumer sur le côté droit.

Réglage du temps de jeu :

- Sélectionner le sport (si basket n'est pas déjà actif)
- Appuyer sur **E**
- Encoder la durée du quart temps (06, 08, **10**)
- Valider avec **ENTER**
- Appuyer sur **A** pour sauvegarder

Utilisation pendant la rencontre :

- Appuyer sur **START** pour démarrer le chrono
- Appuyer sur **STOP** pour arrêter le chrono

Temps-morts :

- Arrêter le chrono avec **STOP**
- Appuyer **F** pour temps-mort demandé par l'équipe HOME
- Appuyer **G** pour temps-mort demandé par l'équipe VISITEUSE

Indication des fautes :

- Appuyer **C** pour faute de l'équipe HOME et renseigner un numéro de joueur (!!! 1 joueur = max 5 fautes)
- Appuyer **D** pour faute de l'équipe VISTEUSE et renseigner un numéro de joueur

Marquage des points :

- Appuyer boutons **+** ou **–** de l'équipe HOME ou VISTEUSE
- Valider avec **RESULT** pour que le score soit mis à jour sur l'affichage de la salle

Fin de quart temps :

- Appuyer sur **START** pour démarrer le chrono du temps de pause
- Si le match doit reprendre avant la fin du temps de pause, appuyer sur **STOP**, puis **RESET**

Remise à zéro complète du chrono :

- Appuyer simultanément les 2 boutons **MASTER RESET**



Arrêt du chrono pendant la rencontre seulement sur coup de sifflet de l'arbitre.



Arrêt du chrono pendant les 2 dernières minutes du 4ème quart sur toutes sorties.